

Wiel

Barcelona, España

2008

Wiel Arets (nl), Ricardo Robustini (Italia), Juan C. Zuñiga (Colombia), Sixto Martín (España), Marcos Panteleón (España) y Gerardo Recoder (México)

Manifiesto:

“One city person” es un enunciado llevado al extremo que engloba todas las cualidades de ciudad en un solo individuo y muestra que aunque siempre se requiere de otro individuo al ser parte de una comunidad, estos individuos están siendo capsulas independientes que contiene todos los mecanismos de la familia, pero de forma simulada.

Finalmente el espacio público será el resultado físico de cuando entre nosotros se provocan huecos al agruparnos, tal y como sucede en las plazas abiertas.

Los pisos sobrepuestos de las entidades arquitectónicas se verán beneficiados por transiciones espaciales producto de escaleras que te permitirán entrar en nuevos mundos compactados dentro de cada uno.

No serán ciudades de proyectos, serán proyectos contenedores de muchas ciudades o individuos.

Nuestro proyecto es una especie de unidades de vivienda estilo Waro Kishi, muy delgadas con mas niveles, y en donde el acceso no siempre es por la planta baja de cada uno.

A cada unidad de vivienda vertical le denominamos ciudad.

Las agrupaciones creadas son más un resultado de la aleatoriedad y azar de cada habitante.

No es una ciudad de edificios, es "un edificio de ciudades"

No creamos reglas o normas, mejor creamos fichas del juego, como en los juguetes para niños pequeños que utilizan piezas de tamaño mayor al de su boca, para con esto crear piezas con normas implícitas

Manifiesto:

“One city person” is an statement taken to the extreme which includes all the city qualities in just one individual and shows that even though there is always the need for another individual to be a part of a community, these individuals are independent capsules that contain all the family mechanism, but in a simulated form.

Finally the public space will be the physic result when a hole is caused between us by grouping, just like it occurs in open public spaces.

The superimposed floors of the architectural entities will benefit by space transactions, product of stairs that allow entering new compact worlds inside each one.

They won´t be project cities, they will be projects containing many cities and individuals.

Our Project is a Waro Kishi kind of housing units, very thin with more levels, and where the access is not always through each one´s first floor.

Each vertical housing unit will be denominated a city.

It´s not a city of buildings, is a “building of cities”

We don´t create rules or standards, just the game counters, like in the little children´s toys that are bigger pieces than their mouths, so we can create pieces with implicit standards.